RETRO Manía

La Historia de los videojuegos según Micromanía - Nº5



¡ASÍ ERAN LOS JUEGOS DE LA COMPAÑÍA BRITÁNICA QUE MARCÓ UNA ÉPOCA!

ORDENADORES AMIGA 500



¡EL 16 BIT MÁS POPULAR DE LOS AÑOS 80!

La familia Amiga, las mejores webs de la red y más...

Dynamite Dan



¡Agente secreto contra el Doctor Blitzen!

SHADOW OF THE BEAST

DESCUBRE LA SAGA QUE CONVIRTIÓ A REFLECTIONS EN UNA LEYENDA DEL AMIGA

Más píxeles, más bits

A finales de los 80 todo cambió. La irrupción de los primeros ordenadores de 16 bit alteró las reglas del juego, llevó a los desarrolladores a afrontar una nueva manera de abordar los diseños y los proyectos, abrió un nuevo mundo para los jugadores y nos acercaba a todos, un poco más, a la calidad que, hasta ese momento, sólo habíamos experimentado en los salones arcade. Y el commodore Amiga fue uno de los mayores responsables de ese cambio. De nuevo, la compañía de Jack Tramiel cumplía su máxima de ofrecer grandes máquinas a los consumidores a precios asequibles.

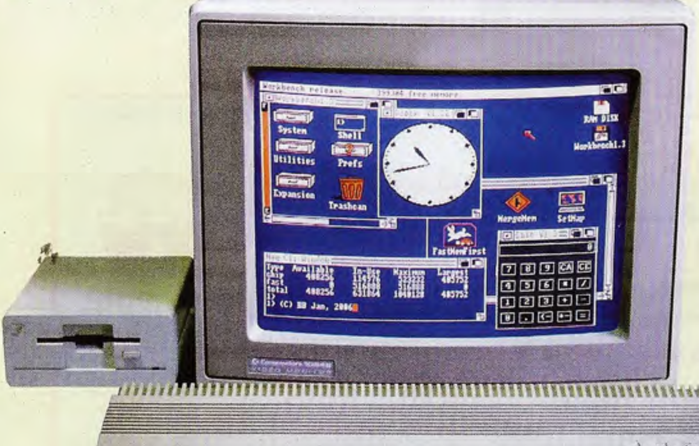
Los mejores en 16 bit

En esos momentos de cambio siempre hay nombres que destacan. En el caso de los ordenadores domésticos, compañías y juegos, encontramos varios asociados a Amiga: Psygnosis y «Shadow of the Beast» son los primeros que acudieron a nuestra memoria. Y en ellos hemos querido centrar este suplemento especial RetroManía, junto a un viejo y querido conocido: «Dynamite Dan». Porque hay más bits en este número, pero también más píxeles.



SUMARIO







Amiga 500

El salto de los 8 a los 16 bit fue traumático para muchas compañías, pero los jugadores descubrieron un nuevo mundo, alucinante e increíble, que encontró al Amiga 500 de Commodore como su rey absoluto durante un montón de años.

Amiga es un nombre que, a día de hoy, se sigue mencionando con emoción por los fans del ordenador de Commodore y por los jugones más veteranos. Y el Amiga 500 fue el modelo más popular de toda la familia creada por la compañía. El Amiga 500, o A500, fue presentado en el CES de Enero de 1987 y apareció a la venta ese mismo año por nada menos que 100.000 pesetas –sin monitor–. Si el equivalente actual de 600 euros ya es un pastón, imagina lo que significaba hace más de 25 años... ¡Un fortunón!

EL GRAN SALTO

Pero el salto que proporcionaba a los jugadores con su corazón de 16 bit era realmente brutal, desde máquinas como



CALIDAD. Commodore ya tenía un gran prestigio, pero el Amiga 500 encumbró a la compañía.



Amstrad CPC, Spectrum o C64. Aunque... ¿era realmente un ordenador de 16 bit? En realidad, la arquitectura interna del Motorola 68000 era de 32 bit, pero su bus de datos era de 16 bit y el de direcciones de 24 bit, con lo que sólo podía direccionar 16 MB de RAM.

Las posibilidades de audio, vídeo o gestión del S.O. que incorporaba –el workbench 1.2 en los primeros modelos– con un sistema de ventanas era un nuevo mundo para el usuario.

Externamente era muy similar a los últimos modelos de 8 bit de la compañía, el C64C y el C128, pero era bastante más robusto y pesado. Incorporaba una disquetera integrada en el lateral de 3.5" y sus posibilidades de ampliación eran brutales –sobre todo en el slot izquierdo–. De los 512 KB base se podía pasar a 2 MB en placa –una barbaridad– o hasta 32 MB con placas de procesador, conectadas al slot izquierdo.



UN PERFIL LEGENDARIO. El diseño de la carcasa del Amiga 500 ofrecía un acabado profesional completo.

AUDIO Y VÍDEO

Los primeros modelos A500 incorporaban el OCS de Amiga 1000, con resoluciones de 320x256 hasta 640x512 –en los sistemas PAL–, y se podían

Amiga en Micromanía

La Segunda Época de Micromanía vio nacer también el auge de los micros de 16 bit. Aunque el hardware de Amiga se hizo rápidamente con el trono de los 16 bit, los posteriores modelos al Amiga 500 –el más popular de los modelos lanzados– también se iban dejando ver en las páginas de Micromanía, a medida que Commodore iba actualizando su catálogo. Los juegos de Amiga también empezaron a ocupar asiduamente las portadas de Micromanía desde el cambio de época, en 1988. Algunas, como la de «Lemmings 2», las recordamos aún como de las más simbólicas de una época increíble.









Action Replay



Si has sido usuario de Amiga –y de otras máquinas, vaya– seguro que el nombre de Action Replay te suena y te hará evocar momentos memorables.

Se trataba de un periférico que era capaz de acceder al código de los juegos en funcionamiento –entre otras muchas funciones– permitiendo explorar funciones, instrucciones y contadores... Sí, es justo lo que estás pensando: ¡podías trucar los juegos! Pero también podías hacer mil cosas más, como volcados de memoria a disco –lo que permitía capturar pantallas, por ejemplo...



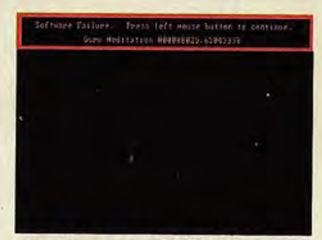
TODO UN PRO DE 16 BIT. La elegancia de la arquitectura del hardware interno también se dejaba notar en el exterior, con los conectores.

mostrar entre 2, 4, 8, 16 o 32 colores en pantalla de una paleta de 4096.

Gracias a sus posibilidades de vídeo y audio se hizo rápidamente con el trono de los ordenadores de 16 bit, sobre todo en Europa y especialmente en España. No sólo los juegos más potentes que salían eran para Amiga, sino que la demoscene de creadores independientes comenzaba a crecer y llamar la atención.

Es algo que se ha mantenido hasta hoy, pues Amiga sigue siendo una máquina –aunque ya en versiones más actuales– que sigue arrastrando una legión de fans.

Sólo el salto en el audio, con sus 4 canales de 8 bit PCM, eran algo inaudito para los usuarios acostumbrados a los micros de 8 bit. Pero si empezamos a considerar también los conectores que incluía de fábrica –dejando atrás las necesidades de interfaces externos–, como el RS-232 o el Centronics, amén de los propios de disco externo, para cartuchos o los puertos de joystick, volvía a poner en práctica la máxiam de Jack Tramiel de hacer ordenadores para las masas a precios asequibles.



¿QUIÉN ES ESE GURÚ Y POR QUÉ ESTÁ MEDITANDO? El mensaje de error más famoso del Workbench.

DE A500 A A500+

En 1991 apareció el último modelo de A500, el A500+, que apenas duró 6 meses en el mercado. Sus problemas de incompatibilidad con software antiguo por el paso al ECS y el cambio del S.O. hicieron que fuera sustituido por el A1200, aunque, en realidad, el PC ya venía amenazando...





LOS HEREDEROS DEL ESPÍRITU AMIGA. Amiga CD 32 y Commodore CDTV son los herederos del espíritu del hardware de Amiga y de las versiones en CD de muchos juegos aparecidos para Amiga 500 y posteriores.



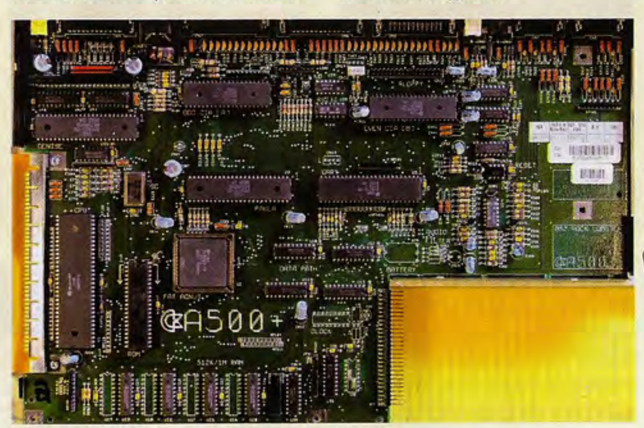


EL CORAZÓN DEL AMIGA. El inconfundible logo de Workbench y el aspecto que tenía el S.O. en pleno funcionamiento. ¡Qué tiempos!

LA PLACA BASE

Aunque fue evolucionando con los años y cada poco tiempo aparecía una nueva revisión del hardware interno en los diversos modelos, del A500 al A500+, todos mantenían las características básicas. El procesador Motorola 68000 a 7.14 MHz era el socket de la placa, aunque se podía actualizar hasta el 68040 a 28-35 MHz, lo que obligaba a usar una placa aceleradora conectada al procesador, al conector de expansión lateral.

La RAM original de 512 KB se podía ampliar a 2 MB en placa o hasta a 32 MB en placas de procesador. Lo más normal, sin embargo, era ampliar a 1 MB gracias al conector inferior –el que dejaba ese gran hueco en la placa–. Y, por supuesto,estaban los chips dedicados: Paula, Gary, Fat Agnus y Denise, dedicados a I/O y audio, sistema, y vídeo. El A500 montaba los OCS y el A500+ los ECS –Original/Enhanced Chip Set.



Un intento para renacer

Aunque la comunidad de Amiga es activa y se mueve tanto en el mundillo retro como en el "modding", Commodore hizo hace un par de años un intento oficial de resurgimiento de la marca, con un éxito bastante discreto, siendo muy generosos. En realidad, el intento no consistía en relanzar el Amiga clásico –aunque fuera evolucionado–, sino la marca, lo que no resultó demasiado atractivo al usuario veterano. El llamado Amiga Mini era, en realidad, un PC –de notable potencia– comprimido en una carcasa idéntica a la de los Mac Mini de Apple. En su interior tenía un i7-2700K a 3.5 GHz, 16 GB de RAM DDR3 y una GeForce GT 430 con un 1 GB, además de un disco de 1 TB. Un buen PC, sí, pero no un Amiga....

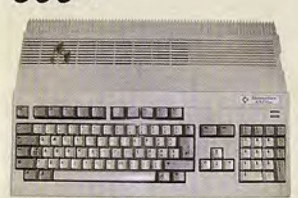




LOS OTROS AMIGA

Aunque el Amiga 1000 fue el primero de la familia, en realidad el modelo Amiga 500 fue el más popular, pero hubo muchos más en el mercado. ¡Todos estos!

500 +



El heredero directo de Amiga 500. Las diferencias reales con el modelo original son escasas, pero significativas. Apareció en 1992 y sólo estuvo 6 meses a la venta. Incluía el nuevo chipset ECS, tenía 1 MB de RAM y la nueva versión de AmigaOS, que no era compatible al 100% con soft antiguo.

600



Apareció a continuación del Amiga 500, en 1992. Las primeras versiones mantuvieron los problemas de compatibilidad con software, incluyendo juegos y aplicaciones que usaban el teclado numérico, ahora inexistente. También apareció en una versión Amiga 600HD, que tenía disco duro.

1000



Apareció en 1985 y fue creado por Jay Miner, que también diseñó el Atari 800. Tenía 256 KB de RAM ampliables a 512, pero el primer prototipo sólo tenía 64 KB. Curiosamente, su tecnología fue creada para Atari, que finalmente apostó por su propio hardware, y al final se la quedó Commodore.

1200



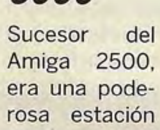
Apareció casi a la vez que el Amiga 600, en 1992, pero lo superó rápidamente en popularidad. Era el sucesor real del Amiga 500, con un diseño más compacto y con la ventaja de incluir el nuevo chipset AGA –Advanced Graphics Architecture– que lo convertía en un maquinón, con 2 MB de RAM.

2000



Lanzado al mismo tiempo que el Amiga 500, y con unos componentes principales similares, la gran diferencia eran sus tres bahías de disco –dos de 3" 1/2 y una de 5" 1/4– y la posibilidad de montar un bridgeboard Commodore 8088 –un PC, vaya–. Apareció en modelos con y sin disco duro.

3000





Sucesor del Amiga 2500, era una poderosa estación de trabajo gráfica. Incluía dos SS.OO.: Workbench 2 y Unix (SVR 4) V. Hubo tres modelos.

4000

Apareció en 1992. Su chip AGA era el mismo del Amiga 1200 –no llegó a montar el AAA– y usaba Workbench 3.0. Se usó sobre todo en producción de vídeo.





AMIGA EN LA WEB

Seguro que si eres fan de Amiga ya tienes tus páginas favoritas bien localizadas en la red, pero nunca está de más hacer un repaso de algunas más de interés.



Amiga Hardware Database: Una web dedicada a recopilar datos técnicos de los modelos Amiga. **amiga.resource.cx**



Amiga Emulators: Emuladores Amiga, de PC a PSP. **awesome.commodores.me/amiga/amiga-emulators**



Amiga NG: Actualizaciones sobre hardware, AmigaOS4, etc. **www.vincentperkins.com/AmigaNG**



Amiga Org: Foros, links, galerías de Amiga y una de las páginas más activas de la web. **www.amiga.org**



AmigaWorld: Portal de comunidad Amiga dedicada a la actualidad del sistema. **www.amigaworld.net**



Classic Amiga: Aunque poco actualizada, mucha información de interés sobre Amiga. **www.classicamiga.com**



Commodore Info Page: Una de las mejores páginas dedicadas al hardware Commodore. **www.richardlagendijk.nl/cip**



Commodore Spain: En español y dedicada a los modelos populares de Commodore. **www.commodorespain.es**



Free Amiga Emulators: Emuladores de Amiga para todos. **www.thefreecountry.com/emulators/amiga.shtml**



Hall of Light: Una inmensa base de datos con el catálogo completo de juegos Amiga. **hol.abime.net**



Nightfall Crew: Una excelente página retro multiplataforma, con una gran sección de Amiga. **www.nightfallcrew.com**



Zophar: Acceso a los emuladores de Amiga más populares para PC y otras plataformas. **www.zophar.net/amiga.html**



El búho de 16 bits

El Reino Unido ha sido cuna de numerosos estudios de desarrollo desde siempre, pero pocos se han podido identificar tanto con la época de los micros de 16 bits como Psygnosis. Recordemos la historia de la revolucionaria compañía del búho.



El enigmático Hetherington



Ian Hetherington fundó Psygnosis junto a J. Ellis y D. Lawson. Su objetivo siempre fue que la compañía se convirtiera no en un simple editor, sino en un lugar que acogiera bajo las alas del búho el talento y las condiciones para crear juegos de primera fila.

La de Psygnosis es una historia que nace con la desaparición de una compañía y muere con el nacimiento de otra. Paradójico, ¿verdad? En 1984 uno de los estudios más carismáticos de Inglaterra, Imagine, cierra. Dos de sus integrantes, David Lawson e Ian Hetherington, fundan una compañía llamada Finchspeed que retoma el desarrollo de dos juegos inacabados de Imagine, «Bandersnatch» (para Spectrum) y «Psyclapse» (para C64), y los fusiona en uno nuevo: «Brataccas», el primer juego aparecido con el sello de Psygnosis, en 1986, aunque fuera editado por Mindscape. A partir de aquí, la leyenda va tomando forma.

EL REY DE LOS 16 BIT

Psygnosis, en realidad, editaba sus juegos bajo dos sellos, el propio Psygnosis y Psyclapse, tomado de aquel juego inacabado de Imagine. La diferencia entre ambos sellos no está muy clara. Si acaso, Psyclapse nunca lanzó juegos en caja de gran formato.

Pero todos los juegos de la nueva compañía, sin excepción, tomaban el nuevo están-



La evocación artística

Si algo distinguió a los juegos de Psygnosis, además de su calidad, fue su envoltorio. Como suena. Las cajas en que los juegos de Psygnosis aparecían a la venta eran algo único en el mercado: de enorme tamaño, habitualmente incluían extras, como camisetas o pósteres, y el arte que mostraban en su frontal era tan evocador como fascinante. Auténticas obras de arte –uno de cuyos responsables fue Roger Dean–, los juegos de Psygnosis vendían tanto diversión como imaginación y mundos únicos y absorbentes. Auténticas joyas.



dar de 16 bit como referencia. Títulos como «Terrorpods», «Barbarian» –no confundir con el juego de Palace–, «Obliterator» o «The Killing Game Show» llenaron los últimos años 80 de calidad y diversión. Aunque fueron dos títulos, «Shadow of the Beast», en 1989, y «Lemmings», en 1991, los que hicieron de Psygnosis una compañía tan innovadora en sus juegos como sinónimo de calidad.

El juego de Reflections nos asombró con su scroll parallax, y el de DMA nos mostró que manejar a unos personajillos de pelo verde y que necesitaban ser guiados incluso hasta la muerte era divertido a más no poder. Dos clasicazos.

LA LLEGADA DE SONY

Esta tónica siguió en años posteriores, hasta que en 1993 Sony adquirió la compañía, preparando la llegada de PlayStation en 1995, para crear juegos como «Wipeout» o «G-Police». Hasta 2001, la marca Psygnosis permaneció como tal, transformándose en Studio Liverpool y cerrando finalmente en 2012.

El sello de Psygnosis



Quizá a muchos el nombre de Roger Dean no les diga demasiado, pero además del creador de la imagen corporativa de Psygnosis, con el búho y el logo, fue responsable de muchos de los diseños de las cajas de la compañía.

Dean era ya un artista prestigioso –además de arquitecto, publicista e ilustrador– cuando empezó a colaborar con Psygnosis, pues era el responsable de muchas portadas de los discos de Yes o Asia. Un auténtico genio.





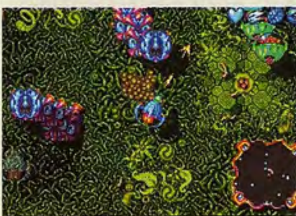


EL CATÁLOGO DE PSYGNOSIS: TALENTO PURO

Durante casi tres lustros –más si contamos su período con el nombre de SCE Studio Liverpool– Psygnosis fue una compañía que hizo soñar a los jugadores con títulos increíbles de todo tipo. Estos son sólo algunos de los muchos que lanzaron...



Agony (1992)
Protagonizado por un búho, se trataba de un arcade de scroll lateral ambientado en un mundo surrealista de fantasía, dividido en 6 mundos en que luchábamos con monstruos.



Amnios (1991)
Un arcade de disparos con perspectiva cenital y scroll multidireccional. Ofrecía diez niveles diferentes en otros tantos planetas que debíamos recorrer y explorar.



Anarchy (1990)
Aparecido para Amiga y Atari ST inicialmente, se trataba de un arcade de scroll lateral en que controlábamos un tanque futurista, eliminando enemigos en sus veinte niveles.



Aquaventura (1992)
No todos los juegos de Psygnosis fueron éxitos. Un ejemplo es «Aquaventura», que pese a sus gráficos 3D y su calidad técnica, ofrecía una jugabilidad pobre y repetitiva.



Arena (1987)
¿Psygnosis haciendo juegos deportivos? Pues sí, y con una gran calidad gráfica y técnica, con una jugabilidad basada en el machaque del joystick moviéndolo frenéticamente.



Armour Geddon (1991)
Un juego 3D ambientado en un mundo postapocalíptico, enfrentando a tu bando, los supervivientes de los refugios nucleares, con los que se quedaron fuera de los mismos.



Atomino (1990)
Un juego de puzles realmente único, en que superas cada fase juntando átomos y creando enlaces. La construcción de moléculas usando los mínimos recursos es el objetivo.





Awesome (1990)

Un arcade de ciencia ficción, que ofrecía diversos estilos de jugabilidad, desde acción con perspectiva cenital hasta fases de estilo «Asteroids». Su caja era obra de John Harris.



Ballistix (1989)

Una producción de Martin Edmonson para Psyclapse, combinaba deporte futurista y un cierto toque de pinball, con fases que iban complicándose con más y más obstáculos.



Barbarian (1987)

Un juego de plataformas con dos puntos originales: apareció primero para Atari ST y su sistema de control se basaba en iconos de control direccional. Realmente diferente.



Bill's Tomato Game (1992)

Convertirse en tomate y rescatar a tu novia no es algo que se te ofrezca a menudo, pero de eso iba este genial juego, a través de sus 10 mundos.



Blood Money (1989)

Aunque la jugabilidad se basaba en un diseño de scroll lateral, los cuatro mundos del juego se recorrían con otras tantas "naves": submarino, helicóptero, jet y traje espacial.



Bram Stoker's Dracula (1993)

Hubo dos juegos de «Dracula» en 1993, inspirados en la película. El de Psygnosis era el de scroll lateral en que controlábamos a Jonathan Harker.



Captain Fizz Meets the Blastertrons (1989)

Un arcade de disparos, con el sello de Psyclapse, que parece inspirado por «Gauntlet». Basado en pantallas, los disparos podían pasar de una a otra.



Carthage (1991)

Una curiosa mezcla de juego de estrategia –wargame– y carreras. Ambientado en las guerras púnicas, debías defenderte de los romanos y viajar en carro entre ciudades.



Chrono Quest (1988)

Primero de dos entregas, era una aventura ambientada en 1922 y basada en los viajes en el tiempo gracias a una máquina inventada por el padre del protagonista.





Cliffhanger (1994)

Basada en la película homónima de Stallone –aquí llamada Máximo Riesgo– fue un fracaso en toda regla en sus ventas. Una licencia poco afortunada y muy castigada por la crítica.



Dungeon Master (1992)

La versión del clásico de rol aparecida en 1992 con el sello de Psygnosis también fue realizada por FTL, creadores de la original lanzada en 1987 para Atari ST.



Ecstatica (1994)

Un juego en 3D ambientado en un mundo medieval que, a diferencia de los títulos contemporáneos basados en polígonos, usaba "elipsoides" para crear modelos y escenarios.



Gore (1990)

Un proyecto inacabado de DMA concebido con el objetivo de llevar al límite al Amiga, lo que fue el motivo de su cancelación, pues la memoria siempre se quedaba corta.



Hired Guns (1993)

Un estupendo juego multijugador, que mostraba en pantalla la acción de hasta cuatro personajes diferentes, jugando en primera persona. Acción y rol de DMA Design.



Infestation (1990)

Meterse en la piel y el casco del héroe Kal Solar era lo que ofrecía «Infestation», juego en primera persona en que debíamos salvar la colonia espacial Alpha 2 de la invasión alien.



Innocent Until Caught (1994)

La aventura de Divide by Zero se "comía" nada más y nada menos que 9 disquetes de Amiga, para ofrecer una historia futurista de... ¡impuestos!



Lemmings (1991)

Los 120 niveles de «Lemmings» pusieron a prueba nuestra imaginación, astucia y paciencia, mezclando puzles y estrategia con unos protagonistas geniales.



Matrix Marauders (1990)

Un juego futurista de carreras, en el que el objetivo es simple y claro: llegar el primero usando cualquier medio para dejar fuera de combate a tus adversarios, incluyendo armas.





Menace (1988)
Un arcade de scroll lateral de DMA, con claras influencias de «R-Type» y seis niveles diferentes, asociados a los tantos dictadores que han creado el planeta Draconia.



Obitus (1991)
El mundo de fantasía de Middlemere nos esperaba en esta aventura de rol en que manejábamos a Wil Mason, que debía encontrar la clave para volver al mundo real.



Spell Bound (1991)
Un juego de plataformas en que asumíamos el papel de dos aprendices de magos en busca de su maestro, secuestrado por los malos, y sin el que no podremos graduarnos.



Microcosm (1993)
Un juego exclusivo en CD –aunque para diferentes plataformas– basada en un viaje al interior del cuerpo humano, inspirado por la película de 1966 "Viaje Alucinante".



Obliterator (1988)
Somos Drak, el último de los Obliterators, biomáquinas modificadas genéticamente para misiones de peligro extremo, y debemos salvar a la Federación de una nave alien.



Terrorpods (1987)
Uno de los primeros juegos de Psygnosis, destacaba por una acción en la que no estábamos nunca quietos, debido al campo de inercia del planeta Colian, en el que luchábamos.



Nitro (1990)
20 niveles de carreras con cuatro coches diminutos, tres de los cuales podían ser manejados por jugadores humanos.Usaba perspectiva cenital y podías mejorar los coches.



Shadow of the Beast (1989)
Un clásico de la acción y la aventura, que vio nacer al personaje de Aarbron, antes mensajero del Beast Lord y ahora en la misión de acabar con él.



The Killing Game Show (1990)
Un frenético arcade de plataformas en que un criminal buscaba su libertad, metido en un cuerpo mecánico, capaz de trepar por las paredes .



Arriba y abajo

1 ANOTHER WORLD
Delphine / Interplay, 1991 - Acción / Aventura

3DO, Apple II, Atari ST, DOS, Genesis, Jaguar, Macintosh, SNES y Windows.
Una genial aventura futurista de plataformas.



2 ARABIAN NIGHTS
Krisalis Software, 1993 - Acción / Plataformas

Amiga y Amiga CD 32
En el papel de Simbad Junior, combinaba ingeniosos puzles y trepidantes plataformas.

3 BANSHEE
Core Design, 1994 - Acción

Amiga y Amiga CD32
Uno de los primeros trabajos de Core Design fue este arcade de aeronaves de perspectiva cenital.

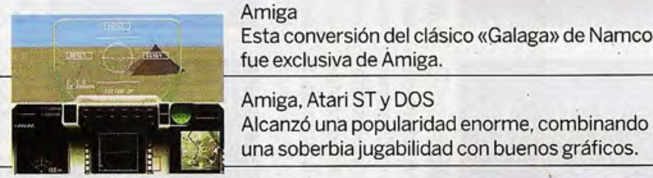
4 CANNON FODDER
Sensible Software / Virgin, 1993 - Estrategia

3DO, Acorn 32-bit, Amiga, Amiga CD32, Atari ST, DOS, Game Boy Color, Genesis, Jaguar, J2ME, Macintosh, SNES y Windows

5 CIVILIZATION
MPS Labs / MicroProse, 1992 - Estrategia

Amiga, Atari ST, DOS, Macintosh, PlayStation, SNES y Windows
La estrategia total, de la mano de Sid Meier.

6 DELUXE GALAGA
Norway's Edgar M. Vigdal, 1994 - Acción



Amiga
Esta conversión del clásico «Galaga» de Namco fue exclusiva de Amiga.

7 F-29 RETALIATOR
DID / Ocean, 1989 - Simulación

Amiga, Atari ST y DOS
Alcanzó una popularidad enorme, combinando una soberbia jugabilidad con buenos gráficos.

8 FRONTIER: ELITE II
Frontier Developments / GameTek, 1993 - Simulación

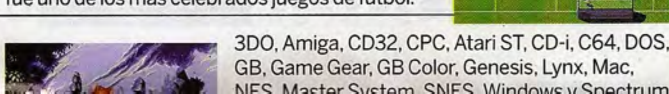
Amiga, Amiga CD 32, Atari ST y DOS
La continuación de «Elite» fue recibida en Amiga con una brillante versión.



9 INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER
Sensible Software / Renegade, 1994 - Deportivo

Amiga, CD 32, DOS, Genesis, Jaguar y SNES
Coincidiendo con el Mundial de 1994, esta entrega fue uno de los más celebrados juegos de fútbol.

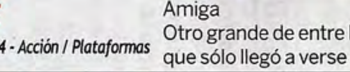
10 LEMMINGS
DMA Design / Psygnosis, 1991 - Estrategia



3DO, Amiga, CD32, CPC, Atari ST, CD-i, C64, DOS, GB, Game Gear, GB Color, Genesis, Lynx, Mac, NES, Master System, SNES, Windows y Spectrum



11 LIONHEART
Thalion Software, 1992 - Acción / Plataformas



Amiga
Por su colorido y ambientación fantástica, un lujo exclusivo para los poseedores de un Amiga.

12 RUFF 'N TUMBLE
Wunderkind / Renegade Software, 1994 - Acción / Plataformas

Amiga
Otro grande de entre los arcade de plataformas que sólo llegó a verse en Amiga.



13 SHADOW OF THE BEAST III
Reflections Interactive / Psygnosis, 1992 - Rol / Acción

Amiga
Quizá el más emblemático juego de plataformas de Amiga, exclusivo del sistema.

14 SIMON THE SORCERER
Adventuresoft Ltd., 1993 - Aventura

Amiga, Amiga CD32, DOS, Macintosh y Windows
La fantástica aventura de Simon, lucía especialmente bien en los Amiga de aquella época.

15 SYNDICATE
Bullfrog / EA, 1993 - Estrategia

3DO, Amiga, Amiga CD32, DOS, Jaguar, Mac y Windows
Un formidable juego de Bullfrog.

16 THE CHAOS ENGINE
Bitmap Brothers / Renegade, 1993 - Acción

Amiga, Amiga CD32, Atari ST, DOS, Genesis, Mac, SNES y Windows
Uno de los éxitos de los Bitmap Brothers.



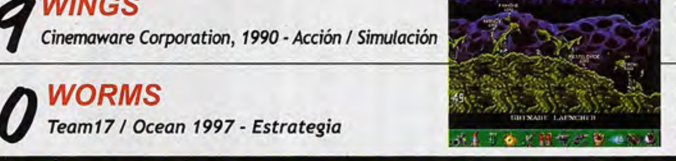
17 THE SECRET OF MONKEY ISLAND
Lucasfilm Games / EA - Aventura

Amiga, Atari ST, DOS, Mac y SEGA CD
Todas las aventuras de la edad de oro de Lucas tuvieron excelentes versiones en Amiga.

18 THE SETTLERS
BlueByte / SSI, 1993 - Estrategia

Amiga y DOS
Un juego de estrategia aderezado con humor y gran jugabilidad, sin renunciar a la profundidad.

19 WINGS
Cinemaware Corporation, 1990 - Acción / Simulación



Amiga y GBA
Un notable juego a medio camino entre la acción y la simulación, de la Primera Guerra Mundial.

20 WORMS
Team17 / Ocean 1997 - Estrategia

Amiga
La edición The Director's Cut fue uno de los últimos éxitos exclusivos de Amiga.

MICRO Manía

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de Micromanía, partiendo de los últimos programas aparecidos en el mercado, valorando las opiniones vertidas en las más prestigiosas revistas inglesas de ordenadores, y teniendo en cuenta los volúmenes de ventas de cada uno de los programas.
En un futuro próximo esperamos la colaboración de nuestros lectores, que serán los que decidan qué puesto deberá ocupar cada programa en esta lista.

SHADOW OF THE BEAST : LA TRILOGÍA



Cuando Amiga 500 apenas tenía dos años de vida, Reflections lanzó un título que explotaba sus capacidades como ningún otro antes...

Convertirse en leyenda demasiado pronto puede ser peligroso. Estás expuesto a superarte a ti mismo constantemente. Si uno de tus primeros trabajos como desarrollador es una obra maestra, ¿qué puedes hacer? Una solución bastante apañada es convertir tu obra en saga y crear una trilogía. Como le pasó a Martin Edmonson con «Shadow of the Beast». El fundador de Reflections, en su primer desarrollo para Amiga, se juntó con su colega Paul Howarth y se sacaron de la manga un juego que dejaba el resto de los de Amiga –en 1989– a la altura del betún en cuanto a calidad técnica y jugabilidad.

An Amiga Game by Reflections

Reflections se convirtió en sinónimo de Psygnosis, que era lo mismo que decir sinónimo de calidad, innovación y diversión. «Shadow of the Beast» fue el primer juego en que apareció el logo de Reflections, pues hasta entonces Martin Edmonson estaba unido a Superior Software. «Ballistix» y «Shadow of the Beast» fueron sus primeros juegos en Amiga. No es mal estreno, no...



ME LLAMO AARBRON

La trilogía de «Shadow of the Beast» es algo así como la saga "Alien". Por mucho que Ripley se empeñara, los xenomorfos siempre volvían. Pues en los juegos de Reflections, por mucho que Aarbron, el protagonista, lo intentara, nunca conseguía matar a su gran enemigo el señor de las bestias Maletoth. Hasta el último juego, claro.

El exitazo de «Shadow of the Beast» en Amiga propició su rápida conversión a Atari ST y, posteriormente, a todas las plataformas imaginables de 8 y 16 bit, de los ordenadores Atari a NES y Master System, además de todos los micros de 8 bit de la época, y convirtió en leyenda a Edmonson, Reflections y Psygnosis. Una saga imprescindible.

SHADOW OF THE BEAST

De mensajero del amo a su Némesis. La historia de Aarbron es dramática, pero su juego es brillante.



Aarbron fue raptado de niño y corrompido por la magia para convertirse en el monstruoso servidor y mensajero de Maletoth, el señor de las bestias. Al contemplar la ejecución de un hombre en un sacrificio y reconocer en él a su padre, la memoria de su condición humana original volvió a él, poco a poco, y tras recordar todo lo que pasó juró venganza hacia sus captores y su antiguo señor, emprendiendo el camino que le conduciría hasta Maletoth para redimirse y exterminar a los que le convirtieron en la bestia en que se ha convertido.



UNA AVENTURA COMO NUNCA VIMOS

Plataformas, acción, disparos, puñetazos, patadas... Aarbron tenía un largo camino por delante en un juego que nos descubrió el increíble mundo del scroll parallax, con múltiples planos de desplazamiento lateral, que mostraban algo nunca visto hasta entonces.

La jugabilidad de «Shadow of the Beast» era sublime, aunque no especialmente original, pero mezclaba todo lo bueno de muchos juegos, incluyendo fases estilo «R-Type», con Aarbron flotando y armado con un rifle láser. Y, sin duda, la banda sonora del juego merece todos los honores. Era increíble.

Martin Edmonson



Martin Edmonson y Reflections son, para los jugadores más jóvenes, el equivalente de la saga «Driver», pero el fundador del estudio que dio origen a la trilogía «Shadow of the Beast» comenzó trabajando en 1986, programando «Ravenskull» para BBC Micro y Acorn Electron. La aparición en 1989 de la trilogía que le hizo legendario significó también el nacimiento de Reflections, y tras muchos cambios de estilo y registro sigue en activo, ahora trabajando en «The Division» con Ubi.





El Monster Pack



Además de en las ediciones estándar, «Shadow of the Beast» formó parte de los dos packs que Psygnosis lanzó en su historia, los Monster Pack. En el primero, junto al título original de Reflections, también se incluían «Infestation» y «Nitro».

El segundo Monster Pack ofrecía otro trío de ases, juntando en una caja «Shadow of the Beast II», «The Killing Game Show» y «Awesome». Hoy día son auténticas piezas de coleccionista, muy codiciadas y nada baratas...

SHADOW OF THE BEAST II

Maletoth seguía vivo, contra todo pronóstico, así que Aarbron, ya más humano, volvió a por él.



Sólo un año después de «Shadow of the Beast» llegaba su continuación, que mostraba a un Aarbron medio humano, medio bestia, que además de querer eliminar de una vez por todas a Maletoh, buscaba rescatar a su hermana, secuestrada por Zelek, el sirviente de Maletoth. Por el camino, trababa amistad con el sabio dragón Barloom y luchaba con el malvado dragón Ishran. Un camino complicado... pero no sabes hasta qué punto, en realidad.



UNA AVENTURA MUCHO MÁS DIFÍCIL

«Shadow of the Beast II» ofrecía gran calidad gráfica –aunque sin el brutal parallax del original– y sonora, pero se distinguió por dos puntos que poco tenían que ver entre sí. El primero era que su intro era tan alucinante que ocupaba un disco entero. El segundo, que se había disparado la dificultad. No tanto por el combate, sino por los puzles. Muchos no daban más que una oportunidad, y si fallabas tenías que empezar de nuevo el juego. Además, era posible avanzar con ciertos trucos sin conseguir objetos necesarios para superar un área, lo que desquiciaba a los jugadores.







SHADOW OF THE BEAST III

Con más puzles que nunca, más amplio, más complejo y más largo. El final de la trilogía era brutal.



Aarbron recobraba su forma humana para el enfrentamiento final con Maletoth, y si conseguía derrotarlo de una vez por todas podría volverse totalmente humano.

UNA BESTIA MÁS CEREBRAL

A diferencia de sus predecesores, «Shadow of the Beast III» apostaba más por el puzle que por la acción, más por la exploración que por el combate. En lugar de un mundo enorme incluía cuatro grandes fases, y mejoraba la jugabilidad, equilibrando mejor –y disminuyendo– también la demencial dificultad del segundo juego. Técnicamente, tres años después del juego original ya no era tan revolucionario, aunque gráficamente y en su apartado sonoro seguía mostrando gran calidad.

El scroll múltiple volvía, y además, ofrecía desplazamiento en todas direcciones, pues «Shadow of the Beast III» explotaba mucho más la verticalidad que sus antecesores. Aunque las críticas que recibió fueron buenísimas –muchos le consideran el mejor juego de la trilogía– no consiguió resultar tan atractivo a los jugadores como los dos juegos anteriores. Algo inmerecido.







Otras versiones de «Shadow of the Beast»

Aunque trasladar la maravilla técnica que era «Shadow of the Beast» –gracias a Amiga, claro– a otras versiones parecía un imposible, se hizo, incluso en los micros y consolas de 8 bit, y con resultados bastante dignos. Evidentemente, no tenían ni punto de comparación con el original, pero máquinas como Master System ofrecieron una adaptación bastante resultona.


VERSIÓN AMSTRAD


VERSIÓN SPECTRUM


VERSIÓN MASTER SYSTEM

Dynamite Dan ¡Plataformas explosivas!

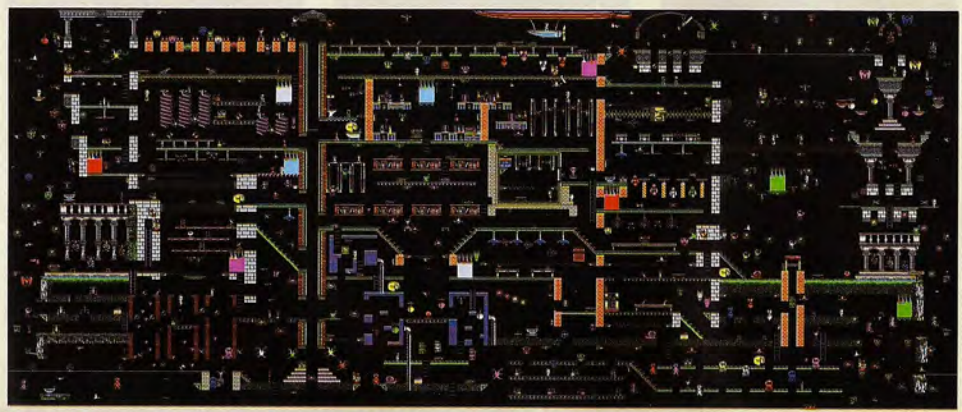
Un megavillano, dinamita, plataformas por doquier, enemigos volantes y una dificultad endiablada. Un diseño ochentero que dio grandes clásicos del videojuego, como los títulos de Dan, Dynamite Dan.

Quizá su nombre no tiene tanto glamour como el de James Bond, pero cuando te conocen por el apodo de "dinamita", es que eres uno de esos agentes secretos capaces de cualquier cosa y al que los villanos de turno temen como al mismo diablo. Así se las gastaba Dynamite Dan en 1985, cuando el juego homónimo creado por Rod Bowkett y lanzado por Mirrorsoft vio la luz para los micros de 8 bit.

El estilo y la jugabilidad eran muy similares a los de otros títulos de plataformas de la época, como el mítico «Manic Miner» y su continuación, «Jet Sert Willy», a los que se podía equiparar en surrealismo, longitud, diseño y dificultad demencial, algo que era también un sello de identidad de muchos juegos de los 80.

¡A POR LA DINAMITA!

El argumento de «Dynamite Dan» desvelaba al megavillano que debíamos combatir, el doctor Blitzen, que con la ayu-



LA RECOMPENSA ESTÁ EN EL CENTRO. Las 56 pantallas que componían el mapa de «Dynamite Dan» ocultaban justo en el centro del mismo la caja fuerte en la que se encontraban los planos del megarrayo Psychon.





Dynamite Dan en Micromanía

No llegó a ocupar la portada de ningún número de Micromanía, como su "primo" Willy, pero Dynamite Dan fue uno de los títulos más destacados en el panorama plataformero de 1985. Su review en el número 7 de Micromanía así lo atestiguaba, como uno de los juegos del año.





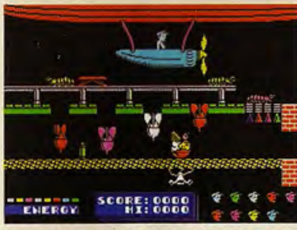
da de su bella Donna había escondido en una caja fuerte los planos del rayo con el que pretendía dominar a la humanidad. Para evitarlo, Dan debía recorrer las 56 pantallas del juego localizando ocho cartuchos de dinamita con los que volar la caja, recuperar los planos y guir de la isla del doctor a bordo de su dirigible. Sí, su dirigible, del que descendía al comenzar cada partida, para recorrer el laberíntico mapa del juego y enfrentarse a los peligrosos enemigos que le esperaban en él.

Cuando antes hablábamos de surrealismo es porque «Dynamite Dan» entraba en un universo de diseño similar al del también mencionado «Manic Miner»: enemigos iban desde camareros en monociclo hasta tijeras volantes, marcianos, pulpos, sirenas, escolopendras, bombas... vamos, un elenco propio de cualquier pesadilla pixelada.





DIFICULTAD DEMENCIAL. Como en otros plataformas de la época, la dificultad del juego era brutal.



DE TU ZEPPELIN A LA GLORIA. Cada partida comenzaba con Dan descendiendo de su dirigible.

¡En tu móvil!



Si eres un nostálgico de los 80 y las plataformas, seguro que tienes localizado «Dynamite Dan» para algún emulador en PC. Pero... ¿y en tu smartphone? Uno de los emuladores punteros de Spectrum, **Spectaculator**, tiene versiones de móvil, con «Dynamite Dan» como uno de sus juegos en venta. **www.spectaculator.com**

Pero no había que eliminarlos, sino evitarlos, como en el juego de Matthew Smith. Decirlo es sencillo, pero dudamos que alguien haya llegado a acabarse el juego sin ayudas ni pokes, porque la dificultad era endiablada.

Quizá «Dynamite Dan» no haya llegado a un status tan legendario como «Manic Miner» o «Jet Set Willy», posiblemente por haber aparecido después de ellos, pero en muchos aspectos se puede decir que estaba incluso más logrado, como técnica y gráficamente.

Dynamite Dan II en Micromanía

La continuación de «Dynamite Dan» llegaba en menos de un año, volviendo a enfrentar al héroe del zepelin nuevamente contra el doctor Blitzen, y volviendo a colocar al personaje creado por Rob Bowkett en su nueva aventura como uno de los títulos del año, tal y como se afirmaba en la review del número 17, en la que se destacaban su enorme mapa, su calidad gráfica y su diversión.


PATAS ARRIBA
DINAMITE DAN II
CARGADOR
LO NUEVO
DINAMITE DAN II

EL REGRESO DEL DR. BLITZEN

Justo los apartados técnico y gráfico fueron superados en el regreso de Dan y de su archienemigo con «Dr. Blitzan and the Islands of Arcanum». La segunda parte de «Dynamite Dan» fue un verdadero tour de force de Bowkett, que se las apañó para mutiplicar por cuatro el tamaño del juego original, con todo lo que eso conllevaba para las limitaciones de la época en los micros.

En esta segunda parte, el doctor Blitzen volvía a amenazar a la humanidad, pero en este caso no con un rayo, sino con... ¡la música! Su intención era pervertir a la juventud con discos maléficos, que Dan debía localizar y poner en una gramola para desactivarlos. Algo que debía repetir en las ocho islas de Arcanum que daban nombre al juego.

La dificultad no era tan disparatada como en la primera parte, y el sistema de vida también variaba. En lugar de las 10 vidas del original –que te duraban un suspiro–, aquí tenías una barra de energía



Las versiones

«Dynamite Dan» se lanzó en los micros más populares de los 80, y es uno de esos raros casos en que la calidad en todos no sólo era excelente, sino que gráficamente estaban a la par, con diferencias mínimas. Compruébalo en el Finnish Retro Game Comparison Blog: **frgcb.blogspot.com.es**







¡EL DR. BLITZEN VUELVE! La segunda parte de «Dynamite Dan» volvía a enfrentarnos al malvado doctor.

que podías subir o bajar constantemente, con una sola vida.

Y LA MÚSICA...

La música es uno de los apartados que más se recuerdan de la saga, pero no en el juego en sí, que no existía en el «Dynamite Dan» original, sino en su pantalla de menús, que usaba la Marcha Turca, el tercer movimiento de la Sonata para piano número 11 de Mozart, que se repetía en un bucle eterno. La segunda entrega de la saga ofrecía melodías mucho más variadas.

La saga «Dynamite Dan» era de lo mejor en plataformas y diversión. Puedes disfrutar el primero en tu navegador en: **torinak.com/qaop#!dynamitedan**



¡MALDITA MÚSICA! El plan del dr. Blitzen en su regreso era corromper a la juventud usando la música.

¡CÓMO HA CRECIDO! La segunda parte de «Dynamite Dan» ofrecía una jugabilidad muy similar a la de su antecesor, pero multiplicaba por cuatro su tamaño, con casi 200 pantallas y ocho islas a recorrer.

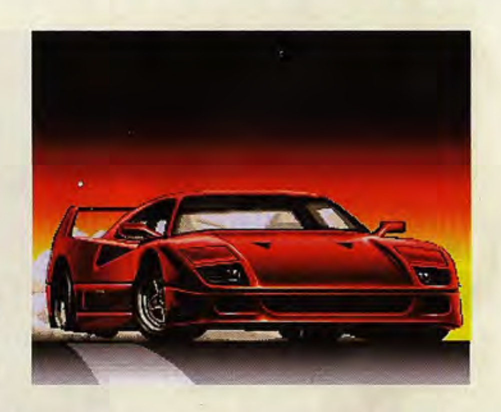








COCHES: PÍXELES Y VELOCIDAD



Desde los primeros micros hasta la actualidad, los juegos de coches siempre han demostrado que la emoción de la velocidad no depende sólo del realismo...

La Historia de los juegos de coches va prácticamente pareja a la del videojuego. Desde mediados de los años 70, al principio en recreativas y más tarde en consolas y micros domésticos, lo de manejar bólidos y deportivos virtuales se convirtió en uno de los géneros favoritos de los jugones de medio mundo. Las recreativas ofrecían lujos como volantes y pedales –en la parte baja del mueble– que tardaron en llegar al entorno doméstico. Pero la diversión en casa era tanta o más que en la sala arcade. Acompáñanos en este repaso a la variedad de estilos que los juegos de coches nos ha traído.

Persecuciones a toda pastilla

No todo era competición en los juegos de coches. Desde los primeros 80, las persecuciones policiales en entornos urbanos o rurales también servían de inspiración para desarrollar algunos juegazos. Sí, no todo nació con juegos recientes, como las entregas de «Most Wanted» en «Need for Speed», por ejemplo. Ponernos en la piel de un agente de la ley era algo que ya podíamos hacer con títulos de estilo arcade, como el «Spy Hunter» de US Gold, o más realistas como el «Turbo Esprit» de Durrell. Éste era todo un hito, pues no sólo ofrecía un entorno 3D urbano, sino que se circulaba por él con total libertad. En cierto sentido es un predecesor de «GTA».

El estilo de «Chase HQ», por ejemplo, era distinto, con persecuciones en carreteras en entornos rurales, pero tan emocionantes como las de «Turbo Esprit» y más realistas.



TURBO ESPRIT (1986). El juego de Durrell nos ponía al volante de un Lotus en una persecución urbana.



CHASE HQ (1988). Taito quería ofrecer un estilo de persecuciones inspirado en la serie "Miami Vice".



SPY HUNTER (1985). Emular a James Bond era un desafío en las carreras del juego de US Gold.







El arcade es el rey

Hay estilos de juegos inclasificables. Sí, también entre los de coches. Y si no te lo crees, no tienes más que echr un vistazo a alguno de los que te traemos en esta pequeña selección. Quizá el «Micro Machines» de Codemasters te suene, si no por el juego en sí, por los juguetes en que se inspira. Un multijugador en consola que era divertido y frenético, pero más surrelista era el «Stunt Car Racer» de Geoff Crammond, en que realizábamos saltos acrobáticos con un bólido. Aunque si eres de los que jugaban con recreativas en los años 80 te sonarán títulos tan únicos como «Rally X», una especie de «Pac-Man» con bólidos que era genial.



MICRO MACHINES (1991). Del juguete al videojuego, un título brutal en multijugador.



RALLY X (1980). Sin duda, una de las recreativas más originales y divertidas de los años 80.



ROAD FIGHTER (1984). Konami se sacó de la manga una recreativa divertidísima y de gran intensidad.



STUNT CAR RACER (1989). Una de las primeras genialidades de Geoff Crammond en micros domésticos.

El rally de tu vida

Hemos mencionado a «Rally X» en los juegos de recreativa, pero el rally en sí es todo un género en sí mismo en el videojuego. Hace tiempo que no aparece un juego de rallies, pero siempre han tenido un público fiel y entusiasta. En los últimos 80 y principios de los 90 aparecieron algunos juegos geniales en micros de 8 y 16 bit, como los de Zigurat, «Carlos Sainz» y «Paris Dakar», aunque, sin duda, a raíz de la aparición de «Colin McRae Rally», este estilo tuvo un empujón brutal en PC y consolas, similar al que hubo en recreativas gracias a «SEGA Rally», una verdadera maravilla que revolucionó los salones arcade con un estilo en que el contravolante marcaba la conducción.



CARLOS SAINZ (1990). Zigurat usó la licencia del campéon español en este juegazo de rallies.



COLIN MCRAE (1998). Una genial saga de Codemasters que se ha convertido en clásica en el género.



SEGA RALLY (1994). Si la máquina recreativa era genial, sus versiones domésticas también.







Viviendo la Fórmula 1

Si el número de juegos de coches en más de 40 años de Historia del videojuego son incontables, sólo los de Fórmula 1 ya suman varias decenas. Desde el primero «F.1» de Atari, pasando por el legendario «Pole Position» de Namco, de 1983, hasta el «F1 2014» de Codemasters recién salido del horno, la Fórmula 1 nos dio muchas alegrías a los aficionados ya antes de Fernando Alonso, más bien desde la época de Emilio de Villota.

De Fórmula 1 ha habido juegos de todo tipo, diseño, jugabilidad y estilos. Desde las recreativas de perspectiva cenital en monitores verticales, con ejemplos como «Monte Carlo» (1979), «Monaco GP» (1979) o «F1 Circus» (1990), hasta los juegos donde la simulación quería ser de lo más rigurosa... ¿Simulación? Sí.

EL MAYOR REALISMO

Desde luego, en los primeros 80, con la llegada de los micros domésticos, era difícil obtener resultados a la altura, pero se intentaba, aunque fuera intentos tan peculiares como el «Chequered Flag» (1983) de Spectrum. Pero la cosa iba a dar un vuelco total una década después cuando el genial Geoff Crammond lanzara su «F1 Grand Prix» (1992), un juego que ofrecía un motor 3D con monoplazas poligonales muy básicos, pero de comportamiento realista en su manejo y su IA. Sin duda, un clásico que marcó el camino para todo lo que ha venido después, y que parece mentira que, como sus siguientes entregas, fuera obra de un solo hombre. Si lo has jugado, sabrás de lo que estamos hablando y si no, ya puedes buscar una copia.


CHEQUERED FLAG (1983). Su diseño era de lo más espartano, pero resultaba divertidísimo.


F1 CIRCUS (1990). Una recreativa que devolvía el espíritu del clásico «Monaco GP» al género.


F1 GRAND PRIX (1992). Geoff Crammond se salió con un juego que hoy es todo un clásico.



MONACO GP (1979). Una genial recreativa de SEGA de finales de los 70, que inspiró a otros títulos.



MONTE CARLO (1979). Atari competía directamente con SEGA con una recreativa muy similar.


NIGEL MANSELL GRAND PRIX (1988). El campeón británico ponía su nombre en este juego.



SUPER MONACO GP (1989). Uno de los más logrados juegos de F1, gracias a su ambientación.





¡Velocidad total!

Los juegos en los que la velocidad es la reina y la esencia, esos en que se puede aplicar el slogan de aquellos anuncios de "¿te gusta conducir?", nos han traído también auténticos clásicos y sagas que han llegado hasta nuestros días, tras pasar por múltiples fases y estilos. El mejor ejemplo es, sin duda, «Need for Speed», que con un "The" delante del título apareció originalmente para 3DO, la revolucionaria máquina de Trip Hawkins, para pasar más tarde a PlayStatio, Saturn y PC. El juego original estaba patrocinado por la revista "Road & Track" y EA ofreció un híbrido de arcade y simulador que resultaba asombroso para la época, con una gran variedad de coches y circuitos. Pero la pasión por la velocidad no es patrimonio de «NFS», como demuestran juegos como la saga «Crazy Cars», «Test Drive» o «Lotus Esprit Turbo Challenge», todos ellos deudores, sin duda, del genial «Out Run» de SEGA, que llegó en 1986 de la mano de Yu Suzuki.

Primero en recreativa y luego en versiones domésticas, «Out Run» fue un juego que hizo época y marcó un estilo luego evolucionado por otros mitos del género como la saga «Ridge Racer», también nacida en recreativas, aunque fue uno de los juegos que convirtieron a PlayStation en la máquina legendaria que es hoy.

Poco antes de que las consolas de 32 bit llegaran a nuestras casas, los salones arcade se vieron sacudidos por una genialidad de SEGA: «Virtua Racing», carreras multijugador brutales que en su paso a MegaDrive y 32X, gracias al SVP (SEGA Virtua Processor), en versiones estándar y Deluxe, nos dejaron alucinados.



CRAZY CARS (1987). Los franceses de Titus aportaron la divertida saga «Crazy Cars» al género.



LOTUS SPRIT TURBO CHALLENGE (1990). Gremlin sorprendió con un juegazo patrocinado por Lotus.



OUTRUN (1986). Una recreativa legendaria que se adaptó a múltiples formatos domésticos.



RIDGE RACER (1995). El genial juego de Namco para PlayStation marcó un antes y un después.



TEST DRIVE (1987). Los micros de 16 bit recibieron a finales de los 80 todo un clásico del género.



THE NEED FOR SPEED (1994). Con el patrocinio de "Road & Track", EA lanzó el primer «NFS» en 3DO.



VIRTUA RACING (1994). Llevar los polígonos a MegaDrive y 32X fue todo un desafío para SEGA.









Publicidades originales de las 1ª y 2ª épocas de Micromanía

SELECCION MASTERTRONIC

Mister-Tronic acaba con los precios.

¡¡AHORA!! 395.-

BUDGET

IMPOSSIBLE MISSION · EIDOLON · BALLBLAZER · SKATE ROCK · Marsport · PROWLER

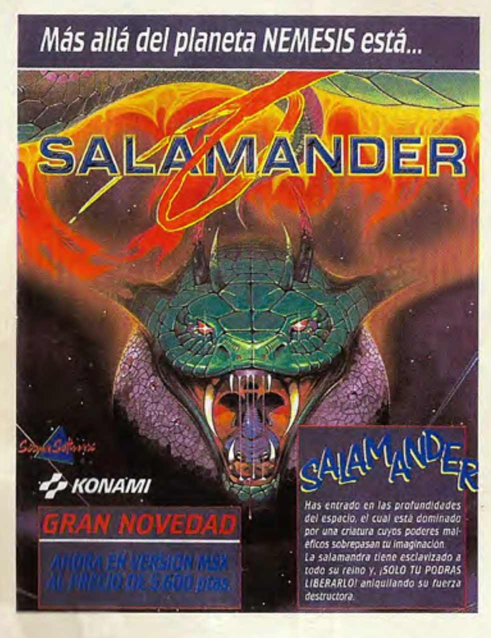
TRONCHATE DE RISA CON MIS PRECIOS!!

MAS ACCION EN MIS JUEGOS!!

TERRIBLEMENTE DIVERTIDOS!!

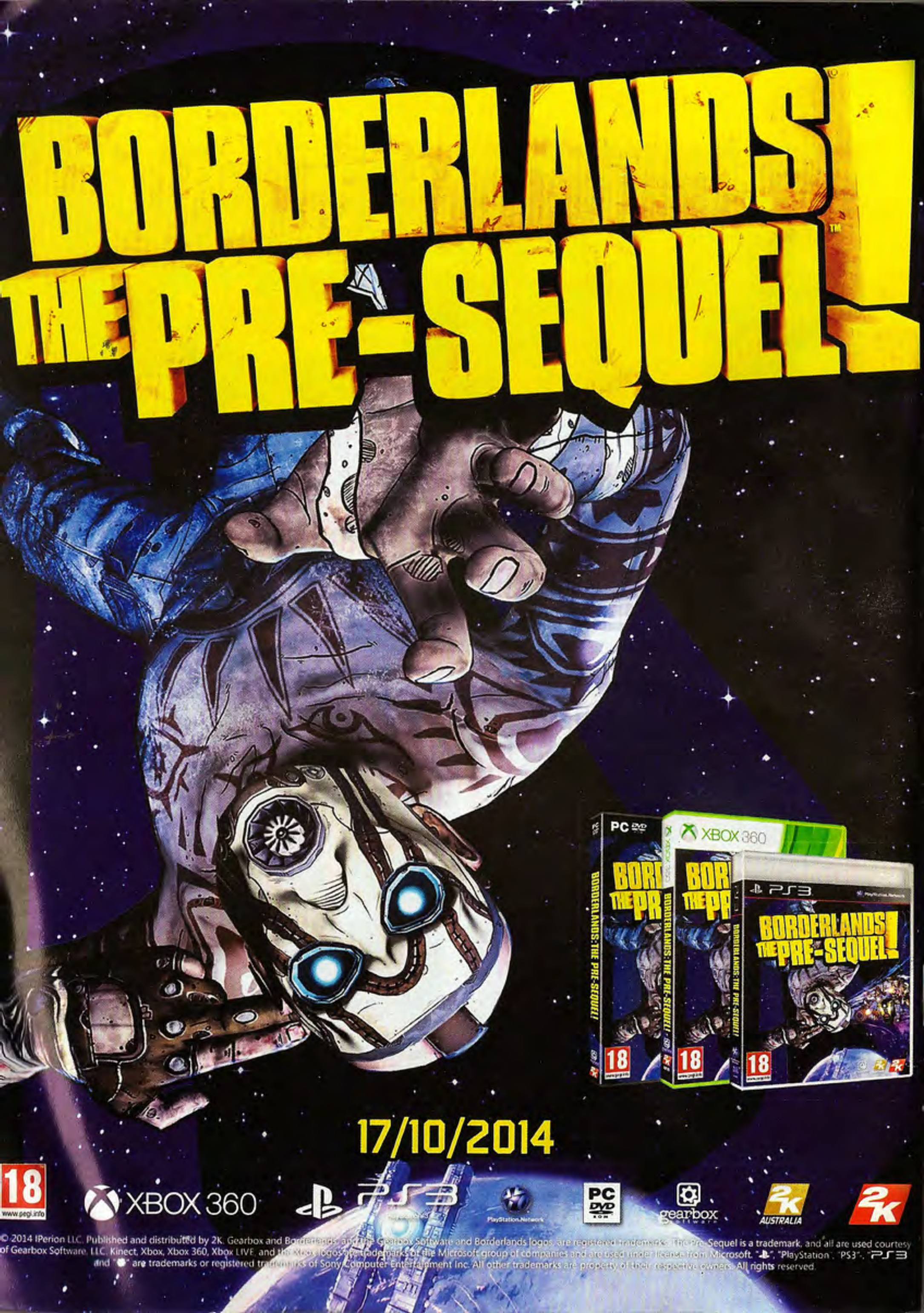
COMPARACION! ¡¡ NADIE TE VA A DAR MAS !!

¡CRAK!





Publicidades originales de las 1ª y 2ª épocas de Micromanía


BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!
PC DVD
XBOX 360
PS3
18
17/10/2014
18
www.pegi.info
XBOX 360
PlayStation Network
PC DVD ROM
gearbox software
2K AUSTRALIA
2K